MAXI juegos 20

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

FUTURE WARS

Time travellers



No creo que te estén pagando lo suficiente en tu nuevo trabajo. Tienes que aguantar una reprimenda de tu jefe a primera hora de la mañana, descubrir una base secreta extraterrestre en un despacho y un plan de invasión de la Tierra y tener que salir dando tumbos por todas las épocas de la historia para intentar detenerla... todo en el mismo día. Desde luego, ése no es trabajo para un limpiaventanas...

Requisitos mínimos:

- 570Kb de memoria.
- MS-DOS versión 3.3.
- tarjeta gráfica TANDY, CGA y Hercules.
- soporta los sistemas de sonido MT-32, LAPC1, CM32L, CM64, AdLib y el altavoz interno del PC.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria.
- EGA, VGA o MCGA.
- se recomienda usar un ratón.
- disco duro con 1Mb libre.
- tarjeta de sonido AdLib o compatible.





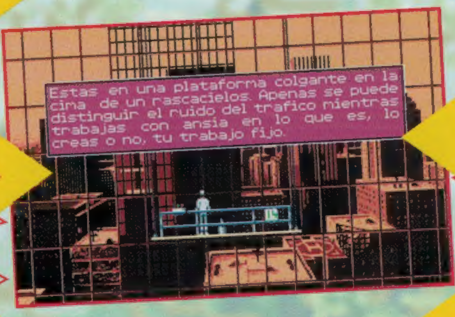


La historia...

El futuro:

Durante dos generaciones el campo magnético que protegía la Tierra ha logrado rechazar uno tras otro los ataques de los Crughon, una sanguinaria y cruel raza alienígena de aspecto humanoide. Ahora se ha descubierto que éstos, usando la tecnología de los viajes en el tiempo de una avanzada civilización perdida, han situado tres bombas en el pasado, dispuestas para explotar muchos siglos después, rompiendo así el sistema de defensa y dejando la Tierra y todos sus recursos inermes ante un ataque a gran escala como el que los Crughon están preparando actualmente. El protagonista, un sencillo limpiaventanas, debe impedir la invasión alienígena visitando diversas épocas y lugares terrestres e intentando desactivar las tres bombas.







Antes de jugar... antes de jug



Este juego necesita un proceso de instalación mediante el cual se copiarán los ficheros del programa al disco duro y después se le indicará el hardware de que dispones. Aunque es posible jugar usando los disquetes, la opción más aconsejable es instalarlo todo en el disco duro, ya que el juego gana en velocidad de respuesta. El primer paso es hacer una copia de seguridad de los disquetes de instalación (necesitarás un disquete de 3,5 pulgadas y 1,44Mb). Puedes usar el comando DISKCOPY del MS-DOS. Guarda los disquetes originales en un sitio seguro. Asegúrate de tener suficiente sitio libre en la unidad de disco en donde quieres instalarlo (aproximadamente 1Mb).

Protección Anti-Copia



Al comenzar el juego tendrás que pasar la protección anticopia. Para ello deberás identificar el color de la mancha que aparece resaltada en la pantalla. Para ello utiliza la imagen de la izquierda. Ten en cuenta que algunos colores pueden inducir a error por su similitud (por ejemplo el naranja y el rojo).

Si no estás seguro de qué color es una determinada mancha lo mejor será que la compares con otras.

...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Inserta el disquete en la unidad de disco, pasa a esa disquetera y teclea INSTALL. El programa de instalación te mostrará un menú en el que podrás elegir la letra de la unidad en donde quieres instalar el juego, el tipo de tarjeta gráfica y la tarjeta de sonido que tienes y si quieres usar el teclado o el ratón. Una vez que hayas establecido la configuración a emplear podrás salvarla mediante una de las opciones y, después de eso, proceder con la instalación en sí (copiado de los ficheros hacia la unidad de destino).

```
MENU DE INSTALACION
Por favor, elige alguna opcion de las siguientes:
Instalacion en disco duro.
Tarjeta grafica.
Tarjeta de sonido.
Control del cursor.
Salvar configuracion.
Volver a DOS.
ARRIBA/ABAJO para elegir, ENTER pour confirmar
INSTALACION EN DISCO DURO
Elige la unidad en que quieres instalar el juego :
Unidad C.
Unidad D.
Unidad E.
ARRIBA/ABAJO para elegir, ENTER pour confirmar, ESC para cancelar
```

```
MENU DE INSTALACION
Por favor, elige alguna opcion de las siguientes:
Instalacion en disco duro.
Tarjeta grafica.
Tarjeta de sonido.
Control del cursor.
Salvar configuracion.
Volver a DOS.
ARRIBA/ABAJO para elegir, ENTER pour confirmar
TARJETA GRAFICA
Elige la tarjeta grafica que deseas usar :
VGA.
MCGA.
EGA.
TANDY.
CGA.
HERCULES.
ARRIBA/ABAJO para elegir, ENTER pour confirmar, ESC para cancelar
```

```
MENU DE INSTALACION
Por favor, elige alguna opcion de las siguientes:
Instalacion en disco duro.
Tarjeta grafica.
Tarjeta de sonido.
Control del cursor.
Salvar configuracion.
Volver a DOS.
ARRIBA/ABAJO para elegir, ENTER pour confirmar
TARJETA DE SONIDO
Elige la tarjeta de sonido que deseas usar :
MT 32, LAPC1, CM 32L et CM 64.
AD LIB.
Altavoz interno.
ARRIBA/ABAJO para elegir, ENTER pour confirmar, ESC para cancelar
```

- CONTROLES -

-RATÓN-

Ésta es la opción más recomendable. El cursor se mueve por la pantalla al mover el ratón. El botón izquierdo del ratón servirá para indicarle a nuestro personaje el sitio hacia el que queremos que se dirija y para señalar los objetos en los que queremos ejecutar alguna acción. Con el botón derecho se despliega el menú de acciones. Pulsando los dos botones a la vez aparecerá el menú de sistema, que nos permitirá salvar y recuperar el estado actual del juego, recomenzar, salir del juego, etcétera.

-TECLADO-

Q	W	E
A	S	D
Z	X	C

A la hora de usar el teclado como único medio de control del juego ten en cuenta que puedes hacerlo indistintamente con cualquiera de estos dos bloques de teclas.

7	8	9
4	5	6
1	2	3

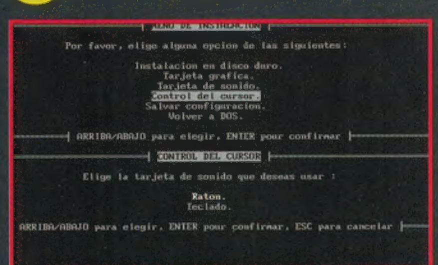
Si necesitas mover el cursor más rápido pulsa simultáneamente la tecla de dirección y tecla "Mayúsculas". La tecla ESC siempre funciona como el botón derecho del ratón. Las teclas Return, Enter, "S" y "5" funcionan como el botón izquierdo del ratón. Además, si tienes la tecla "Bloq Num." activada podrás usar la tecla "0" del pad numérico para llamar al menú de acciones, la tecla "." para el menú de sistema y la tecla "Intro" para seleccionar los objetos o personajes. Además, también puedes usar las siguientes teclas:

- F1- Examinar
- F2- Coger
- F3- Inventario
- F4- Usar
- F5- Accionar
- F6- Hablar
- F9- menú de acciones
- F10- menú del sistema
- P- pausa
- Control+s- activa/desactiva el sonido del juego

A partir de ahora se explican todas las acciones posibles dentro del juego usando el ratón. Más arriba tienes la correspondencia entre el ratón y el teclado. Para mover a nuestro héroe por la pantalla sólo tendrás que apuntar con el cursor al sitio al que quieras que vaya y pulsar el botón izquierdo del ratón. Éste irá hasta el punto que hayas señalado, pero si se encuentra en su camino algún obstáculo se parará y en ese caso deberás darle otro camino a seguir.

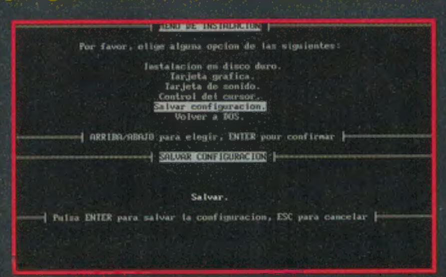
ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

El programa de instalación creará (pidiendo confirma-



ción antes) el directorio \DELPHINE\LVDT y empezará a copiar los ficheros del juego dentro de él. Para jugar sólo tienes que pasar al directorio \DELPHINE y teclear LVDT. Recuerda que deberás haber configurado el juego para que use el hardware que tienes disponible realmente.

Si cambias algún dispositivo siempre puedes variar la configuración ejecutando de nuevo el programa INSTALL (que se encuentra en \DELPHINE\LVDT) que te permitirá reconfigurar el juego. No olvides cargar el driver



de ratón correspondiente antes de empezar a jugar.

MENÚ DEL SISTEMA:

Este menú ofrece acciones que no son parte del juego en sí, tales como salvar, cargar partes del juego, recomenzar, etcétera. Para acceder a este menú pulsa a la vez ambos botones del ratón. En él encontrarás estas opciones:

-PAUSA: detendrá la acción del juego hasta que pulses alguno de los botones del ratón.

-NUEVA PARTIDA: volverás al estado inicial del juego, es decir, sin llevar nada en el inventario y en el andamio del principio.

-CARGAR UNA PARTIDA: sirve para continuar una partida salvada previamente. Una vez que aparezca la lista de juegos salvados, coloca el cursor sobre el nombre de la partida que quieras y pulsa el botón izquierdo del ratón.

-SALVAR UNA PARTIDA: úsalo para salvar el estado actual del juego, así podrás recuperarlo cuando quieras. Aparecerá una lista de aquellos juegos salvados previamente. Si usas un disquete para salvar las partidas no olvides indicar la unidad correcta mediante la opción anterior. Si no hubiese suficiente espacio libre en el directorio utiliza un nuevo disco para salvar o bien grábalo sobre una partida ya existente. Te recomendamos que salves la acción de forma frecuente y, en especial, antes de meterte en alguna situación peligrosa.

-UNIDAD PARA SALVAR: le indicas al juego en qué unidad de disquete o disco duro quieres salvar los ficheros de estado del juego.

Por último, recuerda que, a pesar de contar con un entorno gráfico interactivo, en esencia sigue siendo una aventura, en la que podrás encontrar objetos y personajes. La forma de avanzar hacia la solución es conseguir diferentes objetos, aprender a usarlos en el sitio y momento adecuados, visitar lugares...

MENÚ DE ACCIONES:

En este menú encontrarás estas opciones:

-EXAMINAR: te da más detalles sobre un objeto en la pantalla. Cuando el ratón cambie de forma y se convierta en una cruz muévelo por la pantalla hasta que señale el objeto que quieras y pulsa el botón izquierdo del ratón. Si te encuentras demasiado alejado del objeto el programa te pedirá que te acerques a él.



-COGER: sirve para coger objetos. El procedimiento es: seleccionar la acción "Coger" en el menú y una vez que el cursor del ratón haya cambiado su aspecto a una cruz basta con situarlo encima del objeto y pulsar el botón izquierdo.

-INVENTARIO: el inventario te permite saber qué objetos llevas en ese momento. Para salir del inventario basta con que pulses uno de los botones del ratón.

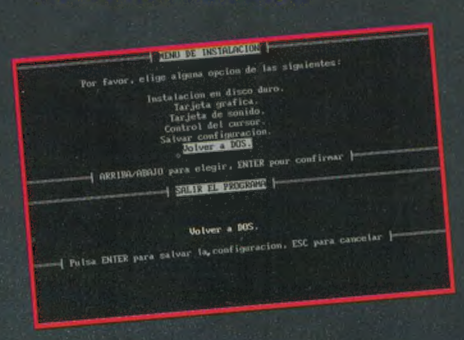
-USAR: al seleccionar esta acción se desplegará automáticamente la lista del inventario. Elige uno de los objetos que llevas y después sitúa el cursor (que ahora tendrá el aspecto de una cruz) encima del objeto o personaje sobre el que quieres emplearlo.

-ACCIONAR: te permite actuar sobre los objetos o los personajes. Por ejemplo, puedes abrir puertas, pulsar botones, abrir cajones, etcétera. El procedimiento es similar a las demás acciones.

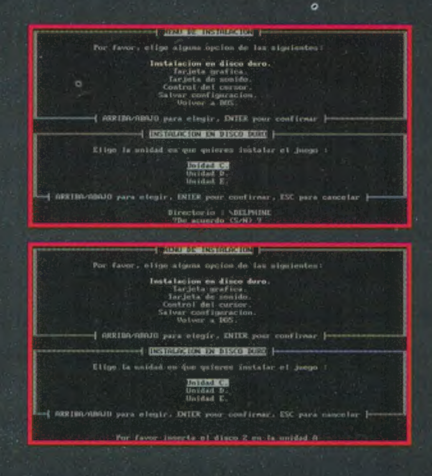
-HABLAR: sirve para comunicarte con los demás personajes del juego.

...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Cuando empieces a jugar se te mostrará la pantalla de protección anti-copia.



Deberás decir el color correcto de la mancha de pintura que aparezca resaltada. Tienes que dar el color de dos manchas para que el programa considere que puedes seguir jugando. Si no aciertas alguno de los dos colores volverás directamente al sistema operativo sin mayores consecuencias. En ese caso vuelve a intentarlo.





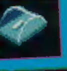
TENDRÁS QUE USAR...

Mientras juegas irás consiguiendo una serie de objetos que se irán almacenando en tu inventario. Al inicio del juego no tienes ningún objeto, así que tendrás que buscarlos por tus propios medios, algunas veces en sitios escondidos y otras pidiéndoselos a los propios personajes del juego. Aquí encontrarás la lista de todos ellos:





OBJETO	DÓNDE CONSEGUIRLO	DÓNDE USARLO
cubo vacío	encima del andamio	en puerta del despacho
insecticida	armario en el lavabo	pantano
banderita	retrete	mapa del despacho
bolsa de plástico	papelera del despacho	en el lago y con el lobo
llave	debajo alfombra	cajón del armario del despacho y salida aire de la celda
máquina de escribir	dentro del armario del despacho	averiguar clave numérica
clave numérica	en la máquina de escribir	teclado numérico del acceso a la base enemiga
taco de papel	interior de cajón de la mesa	máquina de la base enemiga
medallón	pantano	guardia y amo del castillo
cuerda	al pie de un árbol en bosque	ramas de otro árbol
túnica y pantalones	cerca del lago	pueblo
moneda	árbol del bosque	posada
lanza	soldado del castillo	árbol del bosque y cámara de vídeo
hábitos	árbol del bosque	interior del monasterio
cáliz	monasterio	monje
vino	bodegas monasterio	monje
mando a distancia	monje	mueble y barriles de la bodega
tarjeta magnética	mueble	consola de ordenador
cápsula de gas	segunda base enemiga	salida aire de la celda
lanzallamas	entre las ruinas	con el monstruo del subterráneo
fusibles	entre las ruinas	caja fusibles del aeropuerto
periódico	estación metro	salida de aire en la celda
moneda	cajetín de la máquina de periódicos	ranura de la misma máquina
pistola	te la da Lo'Ann	escena arcade
medallón	Lo'Ann	Lo'Ann
píldora	Lo'Ann	en la base enemiga
tarjeta magnética	Cruhgon muerto	en la nave y en ordenador central Cruhgon
chaqueta	urna de cristal en la nave enemiga	sobre la videocámara







SALVAR EL PLANETA

Al comenzar el juego te encuentras limpiando los cristales en un gran edificio. El jefe sale por la ventana y habla contigo; en ese instante el cubo se te vuelca y como consecuencia de ello el jefe te echa una bronca. Terminada la conversación (bueno, por llamarlo de alguna forma), el jefe cierra la ventana y desaparece, dejándote solo y con total libertad para emprender tu propia aventura.

Coge el cubo vacío que hay sobre el andamio. Camina hacia los mandos del andamio y examínalos. Aparecerán dos botones: uno rojo (SUBIR) y otro verde (BAJAR). Acciona el botón rojo y el andamio empezará a subir. Dirígete hacia la derecha del andamio y examina la ventana. Tu jefe, al marcharse, se la ha dejado abierta. Acciona la ventana y entra por ella.

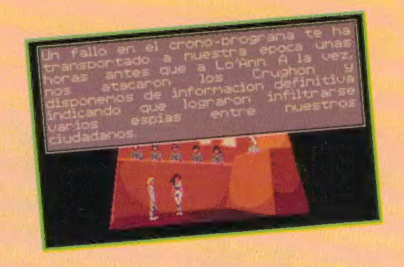
Te encontrarás en un despacho. Coge la bolsa de plástico que hay en la papelera. Examina la alfombra hasta que encuentres algo anormal entonces levanta ("acciona") la alfombra y encontrarás una pequeña llave. Cógela. Entra en el lavabo y ve hacia el armario. Acciona la puerta del armario y coge el insecticida. Abre la puerta del WC. Examina la banderita que hay en el suelo y cógela. Sal del WC. Ahora llena el cubo usando el grifo del lavabo. Sal del lavabo y pon (usa) el cubo lleno de agua encima de la puerta frontal del despacho. Dirígete hacia la puerta de la derecha. Justo cuando vas a entrar por ella tendrá lugar una divertida secuencia.

Una vez dentro del despacho interior, en donde verás un enorme mapa en la pared, una mesa y un mueble con estantes y tres cajones, usa la llave en cada uno de esos cajones hasta descubrir cuál de ellos puedes abrir realmente. La llave abrirá uno y dentro verás una máquina de escribir. Examínala. Podrás leer el número 40315. Ve hacia el mapa que hay en la pared y examínalo.

Encontrarás, muy cerca de Francia, un agujero diminuto. Coloca el banderín en ese agujero. Al hacerlo se abrirá un panel secreto en la pared; no entres todavía. Antes tienes que irte hacia la mesa del escritorio y abrir el cajón, coger el taco de papel y volver a cerrar el cajón. Ahora ya puedes entrar en el pasaje secreto.







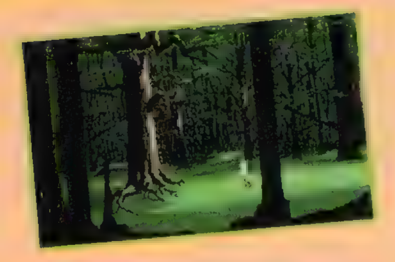
Al instante de entrar notas que el techo empieza a bajar. Deberás ser muy rápido ahora. Examina el teclado numérico y pulsa en él ("acciona") la secuencia de números 40315, uno a uno.

Al marcar la clave el techo se para, vuelve a su posición inicial y se abre una puerta. Entra por ella. Te encontrarás en una habitación secreta donde puedes ver una fotocopiadora. Examínala. Pulsa el botón verde, coloca el taco de papel en la abertura y pulsa el botón rojo. Al cabo de unos instantes aparecerán unos documentos que deberás coger. Vete rápidamente hacia la derecha de la máquina fotocopiadora, donde hay una circunferencia blanca pintada en el suelo, y desaparecerás.

Volverás a aparecer en medio de un pantano. No dejes de caminar por la zona verde y dirígete hacia la izquierda de la pantalla, hasta llegar al lugar en donde revolotean unos mosquitos. Usa el insecticida para eliminarlos. Sigue andando hacia la izquierda y al acercarte al final de la pantalla verás algo que brilla. Examínalo. Se trata de un medallón. Camina hacia el árbol que hay cerca del lago y examina el suelo a su alrededor. Encontrarás una cuerda que deberás coger. En ese mismo árbol hay una rama que sobresale de las demás; usa la cuerda en la rama y súbete al árbol. Espera hasta que llegue un hombre a bañarse. Éste deja sus ropas encima de los arbustos y se mete en el lago. Baja del árbol y coge la túnica y los pantalones. Ahora nuestro héroe irá aparte para cambiarse de ropa.

Camina, por la izquierda, hasta llegar a la pantalla del castillo. Ve por detrás del castillo hacia la izquierda hasta llegar al bosque. Hay un árbol grande. En una de sus ramas cuelga un hábito de monje. Acciona el árbol y caerá una moneda. Examina la tierra y cógela. Vuelve hacia el castillo y entra en la taberna, dale la moneda al tabernero. Éste te dirá que te sientes en la mesa vacía y te servirá comida. Mientras comes escucharás a los aldeanos que están en la taberna que murmuran acerca de la desaparición de la hija del señor del castillo y de la forma en que han cambiado de carácter los frailes del monasterio cercano y del miedo que ahora les dan. Sal de la taberna y dirígete al castillo. Muéstrale el medallón al guardia de la puerta. Una vez dentro del castillo te encontrarás con el amo del mismo, que, al enseñarle el medallón, te contará cómo su hija ha desaparecido y te propondrá que la busques. Al salir del castillo coge la lanza del soldado de la puerta, que se ha quedado dormido.

Vuelve al bosque y usa la lanza para alcanzar el hábito de monje





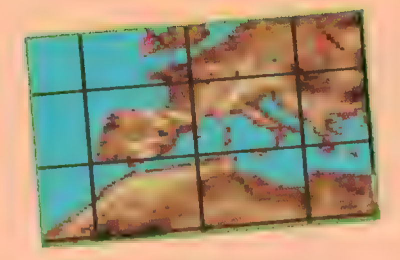
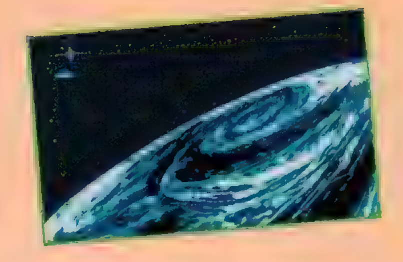


colgado de la rama del árbol. Te vestirás con ese hábito. Ahora deberás volver al lago y llenar en él la bolsa de plástico que llevas. La bolsa tiene varios agujeros por lo que deberás darte prisa. Vuelve hacia la pantalla del castillo y dirígete hacia abajo. Llegarás a un paraje con un puente colgante y un enorme lobo esperando al otro lado del puente. Acércate al lobo y lánzale la bolsa de agua. Si antes se te hubiera vaciado la bolsa de plástico deberás regresar al lago a volver a llenarla. Cuando el agua de la bolsa empapa al lobo este estalla. Se trataba de un robot.

Dirígete hacia el monasterio y abre la puerta. Una vez en el monasterio deberás seguir a los monjes en la misma dirección que van ellos. No deberás alejarte mucho del borde de la habitación ni volver hacia atrás porque entonces te reconocerán y te matarán. Entra por la puerta de la derecha y ve hacia el padre superior que nos pide un poco de jarabe para su garganta. Sal y dirígete hacia la habitación de enfrente, entra y coge la copa. Sal de esa habitación y entra en la puerta central y, una vez allí, examina el último barril de la parte superior de la derecha. Usa el cáliz en el barril y llévaselo al padre superior. Éste, al beberlo, se desmayará por la fuerza del vino. Examina la pared. Encontrarás un control remoto. Usa el control sobre uno de los paneles del mueble de la derecha. Se abrirá y aparecerá una tarjeta con la inscripción "BIO CHALLENGE". Cógela. Sal de esa habitación y vuelve hacia la bodega; súbete en las escaleras y usa el mando a distancia en el segundo barril que hay empezando por la parte superior izquierda. Ahora se abrirá un pasaje secreto.

Entra en el pasaje secreto y ve hacia el aparato donde está la chica encerrada. Justo a su lado hay una cápsula de gas. Cógela. Dirígete hacia la consola de la pantalla, examínala y emplea la tarjeta magnética en ella. De esta forma quedará libre la chica. Al mostrarle el medallón ella empezará a manipular la consola y después de haber programado la destrucción de toda la base enemiga, usando el medallón, regresa contigo al castillo de su padre. Allí te contarán su historia. Te llevarán a una habitación donde te cambias de ropa y el amo del castillo, que resulta ser un enviado del futuro, os envía a su hija y a ti al año 4315 por medio de una máquina del tiempo. Al llegar a tu destino pierdes el contacto con la chica.

A la derecha del lugar al que llegas, y después de examinar los escombros, descubrirás un objeto que parece un lanzallamas. Cógelo. Ve hacia la derecha y allí encontrarás una caja de metal con fusibles. Hacia

la mitad de la pantalla actual verás algunos escombros más. Al examinarlos de cerca descubrirás entre ellos un agujero que, una vez accionado, resultará ser la entrada al sistema de alcantarillas de la ciudad. Deberás entrar por el agujero y dirigirte hacia la derecha. Al rato de estar caminando hacia la derecha podrás ver unas tuberías y un grifo.

Aprovecha para llenar el lanzallamas con el gas de la tubería. Sigue caminando hasta que escuches unos gritos. Verás que se trata de una mujer y su hija pidiendo ayuda, acorraladas por una especie de monstruo. Tendrás que acercarte tanto como puedas al monstruo y emplear el lanzallamas sobre él. Una vez que el monstruo se haya ido, la madre y la hija te darán las gracias y te ayudarán a salir del sistema de túneles.

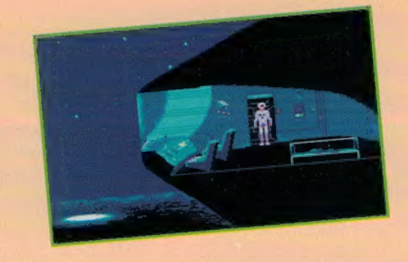
Por la escalerilla que ha hecho aparecer la mujer llegarás enfrente de la puerta de un edificio. Examina la videocámara de encima de la puerta. Verás que sus lentes están sucias y por eso no se abre la puerta. Usa la lanza sobre la videocámara y ahora sí se abrirán las puertas.

Ve hacia la izquierda. Examina la ranura de devolución de monedas de la máquina de periódicos y verás que hay una moneda. ¿A qué esperas? Cógela. Úsala en la ranura de monedas de la máquina (¿se te ocurre algún otro sitio para hacerlo?). La primera vez que lo hagas la máquina te la devolverá. Tendrás que repetir el proceso otra vez más. Esta vez la máquina te dará un periódico a cambio. Justo ahora aparecerá el metro. Deberás entrar en el vagón. Al llegar a su destino verás que hay una sala con un mostrador de recepción con una chica y cerca de allí hay un guardia de seguridad que impide el paso hacia unas escaleras automáticas. Deberás bajar por las escaleras que hay en la parte inferior de la pantalla. Una vez abajo, en los lavabos, examina la caja de fusibles que hay a tu izquierda. Usa el fusible que llevas contigo en la caja. Sube otra vez y verás que el guardia ha abandonado su puesto para ir a ver la televisión. Deberás esperar hasta que la recepcionista esté distraída, cosa que notarás porque moverá las manos o mirará hacia abajo, y colarte por donde indican las flechas. Entrarás en un avión, te sentarás y éste despegará. A mitad del vuelo el avión será atacado y capturado por los Crughons.

Ahora estás en una celda. Usa la llave en el conducto del aire para abrir la rejilla, después tira por la abertura la cápsula de gas y usa rápidamente el periódico para tapar la salida de aire. De esta forma eliminarás a todos los Crughons de la base y la puerta se abrirá. Al entrar en la sala de control de la base verás cómo una nave te-



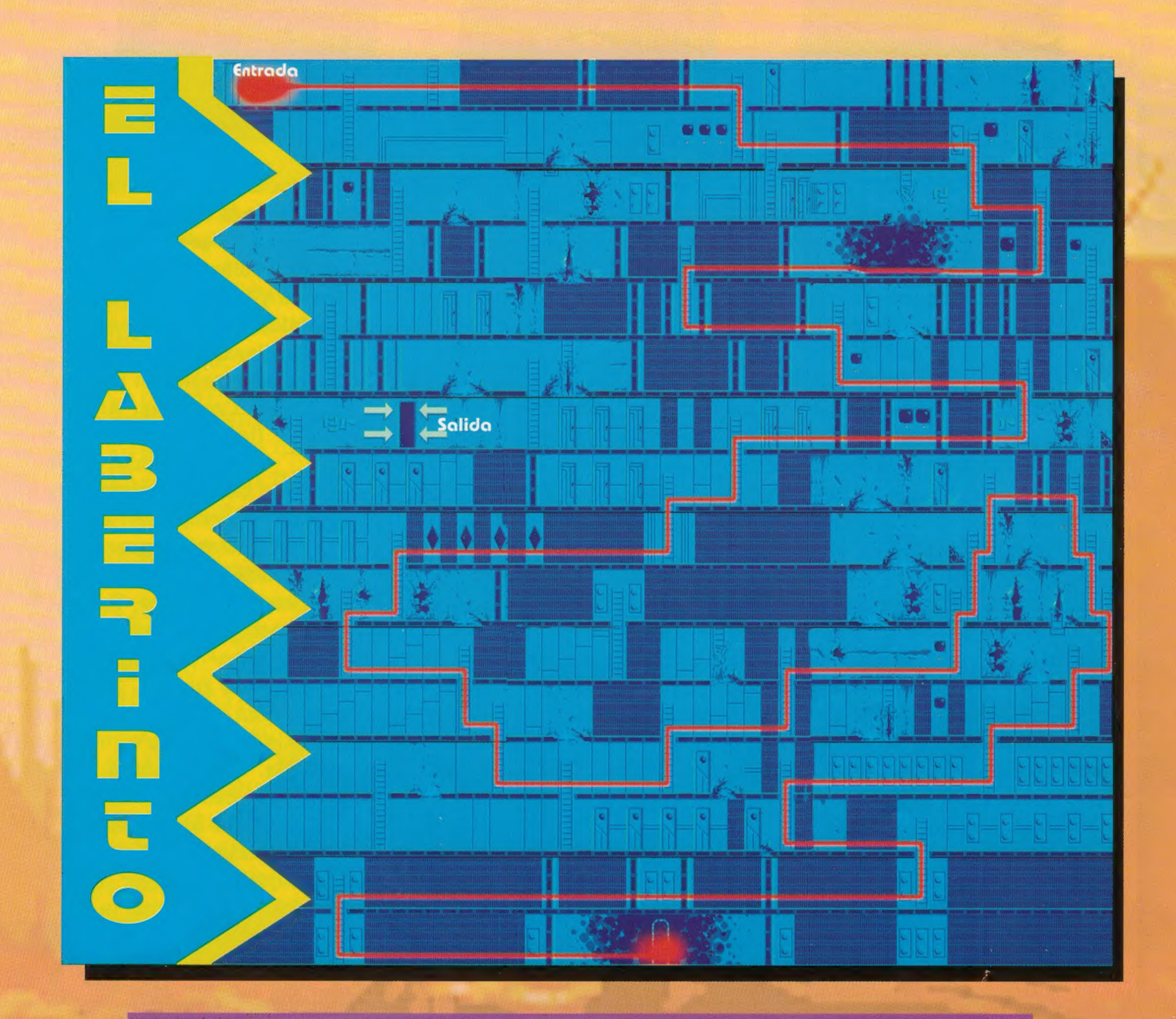




rrestre se acerca. Te trasladarán de nuevo a la Tierra y ante el Consejo, donde serás juzgado y condenado a muerte. Justo cuando la sentencia va a ser cumplida aparecerá Lo'Ann y te salvará. Después de que el presidente del Consejo te dé una serie de explicaciones te enviarán a través del tiempo, junto a Lo'Ann, hacia el pasado. Al llegar deberás bajar junto a Lo'Ann, que te dará una pistola y deberás seguirla. En la siguiente pantalla verás una nave Crughon. Éstos os descubren y tiene lugar un combate. Tendrás que eliminar a todos los enemigos, teniendo especial cuidado con los que el ordenador te indique como peligrosos (marcados en rojo). Una vez que hayas eliminado a todos los enemigos Lo'Ann será abatida por un enemigo que no habíamos visto antes. Deberás examinarla tres veces. Encontrarás una cápsula que hace invisible y el medallón de la chica. Usa el medallón sobre Lo'Ann y ésta será devuelta a su tiempo para que la curen.

Deberás dirigirte hacia la nave Crughon. Cerca de la rampa de entrada encontrarás un muerto. Regístrale y encontrarás una tarjeta magnética. Entra en la nave, examina el aparato de la pared al lado de la puerta y usa la tarjeta magnética en él. Ve hacia la urna de cristal, acciona la cápsula, coge la ropa que hay dentro de la urna y úsala en la videocámara de la izquierda de la puerta. Acércate a la urna y colócate dentro de ella. Acciona la cápsula y la tapa bajará. El vuelo se iniciará automáticamente, llevándote hacia la base principal de los Crughons. Al llegar dirígete hacia la puerta. Justo cuando empiecen a entrar los guardias deberás tomarte la píldora. Te convertirás en invisible. Dirígete por la rampa hacia abajo y, sin tocar a ningún guardia, ve hacia la parte frontal izquierda de la pantalla, detrás de unas cajas. Allí te volverás otra vez visible. Acciona la caja, que se abrirá. Una vez dentro de la estancia, camina hacia la puerta del fondo. A partir de ahora dispondrás de seis minutos para completar el juego. El objetivo es llegar a la Sala de Control, reprogramar la bomba y volver a salir hacia uno de los hangares. Para orientarte en el laberinto puedes usar el mapa de la página siguiente.

Cuando hayas llegado a la Sala de Control deberás ir hacia la consola (en la parte izquierda de la pantalla) y usar la tarjeta magnética en ella. Con esto la bomba quedará reprogramada. Sal rápidamente, dirígete hacia los hangares y entra en la nave. La nave sale del hangar, te comunican que Lo'Ann está bien y el juego concluye.



PASAR EL LABERINTO

Una de las partes más complicadas del juego es este laberinto. En él no sólo debes encontrar la salida adecuada, sino que debes hacerlo rápidamente y sin cometer errores, de consecuencias fatales. Sigue el recorrido que está marcado con una línea roja (si en algún punto te resulta un poco difícil busca otro camino, pero ten en cuenta que hay lugares por los que no puedes pasar de ninguna forma).

A la hora de salir vuelve sobre tus propios pasos hasta llegar a la planta en la está la salida (está señalada con la palabra SALIDA) y entonces lo único que tienes que hacer es dirigirte hacia ella.

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 21, el Maxijuego

• SPACE QUEST IV

LÍNEA CALIENTE

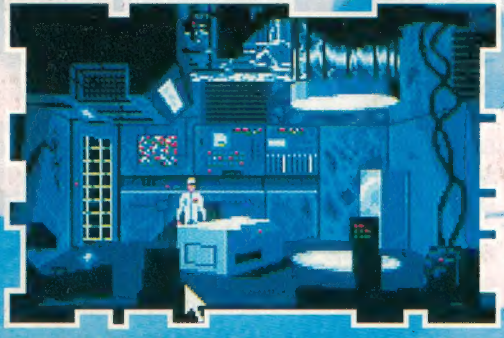
ERBE

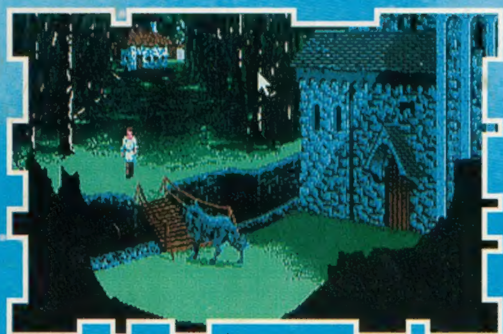
(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

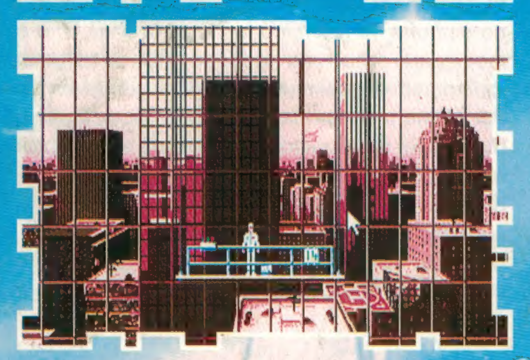
ERBE

Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

FUTURE WARS™







Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.

FUTURE WARS

Durante tres años, el programador Paul Cuisset ha estado trabajando calladamente en un nuevo tipo de juego de ordenador.
Partiendo de la premisa que hay mucha gente a la que les gustan los juegos de aventuras, pero no quieren teclear largos textos de instrucciones, Paul ha trabajado en un nuevo y completo sistema que mezcla el típico juego de aventuras con los juegos de animación.
El resultado es revolucionario y se llama CINEMATIQUE™.
Hay cosas que hacen de los juegos CINEMATIQUE™ diferentes de las antiguas aventuras, su cómodo manejo y fácil forma de jugar, combinado con un intrigante argumento que te obliga a resolver complicados problemas, fantásticos gráficos, animaciones y sonidos.

En el siglo 43, la Tierra está bajo el ataque de una raza alienígena. El planeta está bien protegido gracias a una formidable defensa IDE que los alienígenas no pueden penetrar ... hasta que idearon un plan ... sabotear las defensas ANTES de que fueran construidas mediante un viaje al pasado, ¡para instalar bombas de acción retardada en lugares estratégicos! Tu aventura comienza en el presente, el día en que inocentemente intentas evitar a tu jefe y tropiezas con un pasaje secreto que te transporta al pasado, donde comienza la búsqueda que te llevará a la Edad Media, la Prehistoria y un futuro lejano.



